

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKÉMON

**¡Gratis!**

**REVISTA**

**POKÉMON** TM



**GUÍA RANGER**  
¡Nuevos secretos  
en la cuarta entrega!

Artículos de

**Nintendo**  
*Acción*

**CONCURSO**

**Crea tu propio  
Pokémon**

**¡¡YA TENEMOS  
GANADORES!!**

**¡GUÍA DE RECORRIDO!**

**POKÉMON  
PERLA Y DIAMANTE**

**[2ª]  
ENTREGA**

**¡Póster doble de Pokémon Mundo Misterioso!**

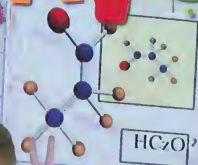


¿Quieres salir en Cartoon Network  
por la cara?

Norma

Cartoon Network  
TM & © 2007 Cartoon Network

# Academia Cartoon



Entra en [www.CartoonNetwork.es](http://www.CartoonNetwork.es) y  
entérate de cómo ser el protagonista de uno  
de los episodios de nuestra nueva serie.

Patrocinado por **CHOCO  
KRISPIES**



**CARTOON NETWORK**

Disponible en Digital+, Ono, Telecable, Imagenío,  
R, Jazztelia TV, Yacomtv y Orange TV



REVISTA OFICIAL



# Pokémon



## Guía Perla & Diamante

4

Seguimos descubriendo el precioso mundo de Sinnoh y disfrutando con todos vosotros de las ediciones Perla y Diamante.



## Guía Pokémon Ranger

14

Te ayudamos a resolver la misión 7, la Sub-misión 3 y la misión 8. ¡Venga, que nos faltan dos "patás" para terminarlooo!



## Pósters

17

Este mes los pósters de Mundo Misterioso rinden homenaje al a veces mal bicho Meowth y al buenazo de Machop.



## Concurso

25

¡YA TENEMOS LOS GANADORES! Seguro que has mirado antes las páginas correspondientes que este sumario, pero vamos, avisado estás.



## Zona Pokémon

32

Cuatro paginazas con los mejores dibujos y creaciones artísticas de los fans Pokémon. Y para que no os canséis, unos cuantos retos y actividades.



## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKÉMON

■ **Director:** Juan Carlos García Díaz • **Directora de Arte:** Susana Lurgue • **Redacción:** Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección)  
• **Maquetación:** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla • **Secretarías de Redacción:** Ana Torremocha, M<sup>a</sup> Jesús Arcones • **Colaboradores:** J.C. Herranz, Javier Miranda

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A

• **Directora General:** Mamen Perera • **Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez • **Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo  
• **Director de Producción:** Julio Iglesias • **Directora de Distribución y Suscripciones:** Virginia Cabezon • **Director de Sistemas:** Javier del Val • **Subdirectora de Marketing:** Belén Fernández  
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** • **Director de Ventas:** José E. Colino • **Directora de Ventas:** Mayte Contreras • **Directora de Publicidad:** Mónica Marín • **Jefe de Publicidad:** Rosa Suárez  
• **Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN:** C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid • Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

■ **Suscripciones:** Tel. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** España. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530

■ **Transporte:** BOYACA • Tel. 917 478 800 ■ **Impreme:** RUAN Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

• Depósito Legal: M-25632-2005 • © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.



**[2ª]**  
**ENTREGA**

✓ Paso a paso, descubre el mundo de Sinnoh

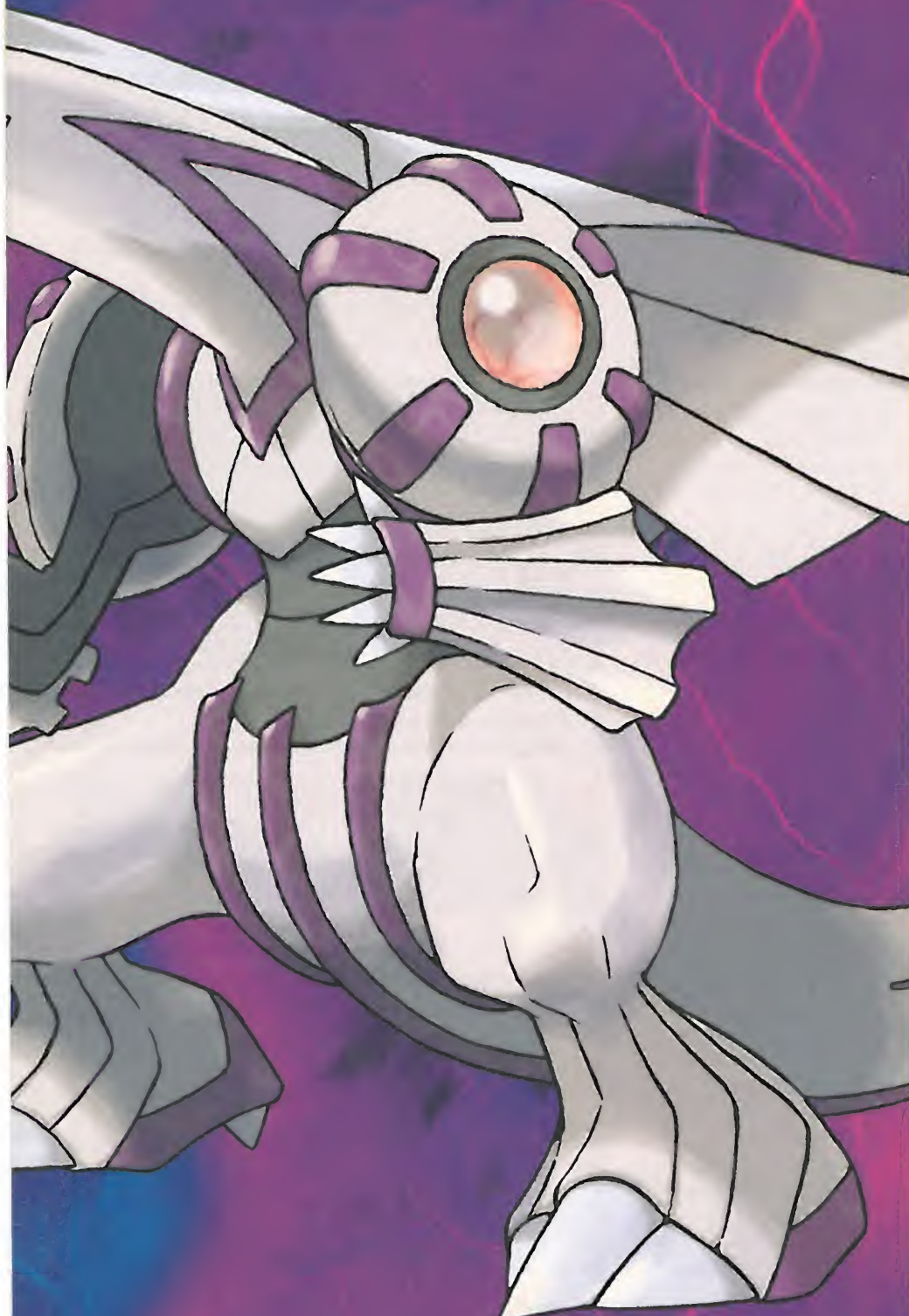
# Guía de recorrido POKÉMON PERLA & DIAMANTE



Prepárate porque esta entrega va a ser muy movida. Ganaremos la Medalla Bosque, visitaremos Ciudad Corazón y su Auditorio, pedalearemos en una bici con cambio de marchas, daremos caña al Equipo Galaxia, visitaremos el Gran Pantano, conseguiremos dos medallas más e iremos a por la quinta.



**✓ Todos los objetos y Pokémon que conseguirás**



## Sumario

- Ciudad Vetusta (p. 6)
- Ruta 206: Pedalea sin parar (p.7)
- Ciudad Corazón (p. 8)
- Ruta 209 y Pueblo Sosiego (p. 9)
- Ruta 210 y 215 (p. 10)
- Ciudad Rocavelo: la tercera medalla (p. 10 y 11)
- Ruta 212 y Ciudad Pradera (p. 12)
- Ruta 207, Monte Corona y Ruta 208 (p. 13)





## ¡A POR LA MEDALLA BOSQUE!

### 3 CIUDAD VETUSTA

**\* OBJETOS:** • Ciudad Vetusta: **INDICADOR AMISTAD** (función Poké-reloj), **MO01** (Corte), **MEDALLA BOSQUE, MT86** (Hierba Lazo), **SUPERPOCIÓN, MT46** (Ladrón), **MÁS PP, BICI, MT67** (Reciclaje), **KIT DE EXPLORADOR**

Nada más llegar a Ciudad Vetusta, dirígete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Antes de salir, habla con la chica que está cerca del mostrador y obtendrás la función Indicador Amistad del Poké-Relej [1].

Cuando salgas del Centro Pokémon, da una vuelta por la ciudad y te darás cuenta que el Equipo Galaxia está haciendo de las suyas. Ahora, ve al norte y te encontrarás con Cintia, una entrenadora que te regalará la MO Corte [2]. Cuando Cintia se marche, fíjate que el edificio de al lado pertenece al Equipo Galaxia. Como te puedes imaginar, tienes que entrar a luchar, pero para hacerlo debes usar Corte y sin la Medalla Bosque no podrás, así que ve al sur y entra en el gimnasio.

En el gimnasio de Ciudad Vetusta los entrenadores y el líder usan Pokémon de tipo Planta. Si quieres triunfar, recuerda que los Pokémon de tipo Planta son débiles frente a los ataques de tipo

Fuego, Hielo, Veneno, Volador y Bicho. Cuando vengas a la líder Gardenia conseguirás la Medalla Bosque y la MT86 (Hierba Lazo).

Tras ganar la Medalla Bosque, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y dirígete al edificio del Equipo Galaxia [3]. En el interior tendrás que combatir piso por piso, pero ten cuidado porque cuando llegues al último te las verás con la Comandante Ceres [4]. Cuando vengas, el Equipo Galaxia se irá de la ciudad, además, habrás liberado al Clefairy del dueño de la Tienda de Bicis. Cuando salgas del edificio, ve corriendo a su tienda porque como agradecimiento a la ayuda prestada regalará una estupenda Bici con marchas.

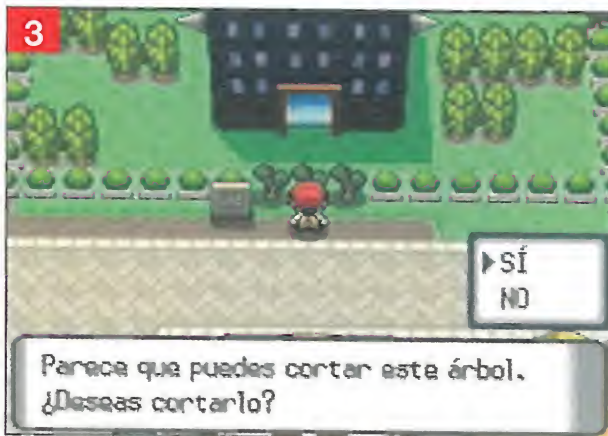
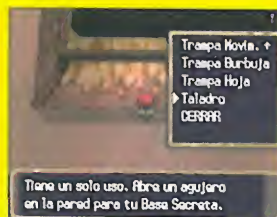
Antes de irte de Ciudad Vetusta deberías ir a la casa que hay junto al Centro Pokémon y saludar al Hombre Topo [5]. Te dará el Kit de Explorador, un objeto que podrás usar en cualquier ruta para bajar al Subsuelo.



### DATE UN GARBEO

#### El subsuelo y la base secreta

En Ciudad Vetusta has conocido al Hombre Topo. Él te entregará el Kit de Explorador que te servirá para buscar tesoros o construir una Base Secreta en el Subsuelo de Sinnoh. Cuando te entregue el objeto, vuelve a hablar con él y cumple una por una con todas las misiones que te encargue. Si así lo haces, aprenderás a manejarte por el Subsuelo de Sinnoh, pero lo más importante de todo es que conseguirás un Taladro con el que podrás construir tu Base Secreta. Elige bien la ubicación de tu base, el Taladro tiene un solo uso. Si más adelante necesitas otro, tendrás que buscar a alguno de los montañeros que paran por el Subsuelo y comprárselo.



### LÍDER DE GIMNASIO

#### Gardenia

El equipo de Gardenia lo forman un Cherubi (Planta) y un Turtwig (Planta) de nivel 19 y un Roserade (Planta/Veneno) de nivel 22. Si tu Pokémon de inicio fue Chimchar, ya habrá evolucionado a Monferno y dispondrá de ataques de tipo Fuego que arrasarán al equipo de Gardenia. Si no tienes a Monferno, procura que tu Pokémon de inicio esté sobre el nivel 25 y apóyate también en algún Pokémon de tipo Volador. La recompensa por derrotar a Gardenia es la Medalla Bosque, una medalla con la que podrás usar la MO Corte fuera de un combate. Además, como ya tienes dos medallas, los Pokémon recibidos en un intercambio te obedecerán hasta el nivel 30.





# ¡A POR LA MEDALLA AOOQUIN!

## 1 RUTA 206: Pedalea sin parar

**\* OBJETOS:** • Ruta 206: **REPARTIR EXP.** (edificio de acceso), **ANTIQUEMAR**, **SUPERREPEL**, **FLECHA VEN**, **BAYA SAFRE** (2), **CURA TOTAL**, **BAYA FRAMBU** (2)

**\* ¡HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 206: **BRONZOR** (Acero/Psíquico), **KRICKETOT** (Bicho), **KRICKETUNE** (Bicho), **PONYTA** (Fuego), **ZUBAT** (Volador/Veneno), **STUNKY** (Veneno/Siniestro, sólo edición Diamante), **GEODUDE** (Roca/Tierra)

Sal de Ciudad Vetusta por el sur y cuando estés en el edificio de acceso a la Ruta 206, no olvides hablar con el ayudante del Profesor Serbal. Te dará Repartir Exp., un objeto que ayudará a tus Pokémon a ganar Puntos de Experiencia.

Nada más entrar en la ruta, empezarás a pedalear y a combatir contra los ciclistas que andan entrenado por el

Camino de Bicis [1]. Cuando llegues al final, podrás explorar la parte de baja de la ruta para hacerte con unos cuantos objetos y algún que otro Pokémon. Fíjate que en esta zona hay una cueva llamada Cueva Extravío, aunque hasta que no te hagas con Destello no podrás explorarla [2].

Continúa avanzando rumbo al sur y entra en la Ruta 207.



## 2 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

**\* OBJETOS:** • Ruta 207: **BUSCAPELEAS**, **ZAHORÍ** (función Poké-reloj), **BAYA ARANJA** (2), **BAYA ZREZA**, **BAYA ORAM**, **POKÉ BALL**, **SUPERPOCIÓN**. • Ruta 208: **VELOCIDAD X**, **POKÉ BALL**, **P. ESPIRITU**, **BAYA LATANO** (2), **BAYA FRAMBU** (2), **BAYA ORAM** (2), **BAYA PINIA** (2).

**\* ¡HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 207: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Volador/Veneno). • Monte Corona: **CHINGLING** (Psíquico), **CLEFFA** (Normal), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Noche, Veneno/Volador). • Ruta 208: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BIDOOF** (Normal), **PSYDUCK** (Agua), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Noche, Veneno/Volador).

### LOS CONSEJOS DE SERBAL

#### Repartir experiencia

Si equipas a un Pokémon con el objeto Repartir Exp., conseguirá parte de los Puntos de Experiencia conseguidos en el combate sin participar en él. ¿Quieres ver por ti mismo la efectividad de este objeto? Te propongo un experimento. En Ciudad Pirita hay un chaval que cambia un Machop por un Abra. Si incorporas este Abra en tu equipo, verás que por su nivel y movimientos no sirve para combatir. Sin embargo, si lo equipas con Repartir Exp. y tienes en cuenta que los Pokémon que se consiguen en un intercambio crecen más rápidamente, en muy poco tiempo tendrás un Kadabra temible.



Nada más entrar en la Ruta 207 te encontrarás con Maya (o León). Esta vez te entregará el Buscapeleas y la función ZAHORÍ del Poké-reloj. Con el Buscapeleas localizarás a los entrenadores que quieren volver a luchar contigo y con la función ZAHORÍ podrás encontrar objetos ocultos.

Pon rumbo este y camina por la ruta hasta llegar al Monte Corona [1]. La travesía dentro de Monte Corona será corta, aunque tendrás un encuentro interesante con un misterioso personaje. Cuando salgas de Monte Corona estarás en la Ruta 208.

El lugar más interesante de la Ruta 208 es la Casa del Bayólogo. En el interior, si

hablas con la niña pequeña, recibirás BUSCABAYAS, una función del Poké-reloj que te permitirá saber dónde hay bayas listas para ser recogidas [2]. La otra chica te venderá abono para acelerar el crecimiento de las bayas y el Bayólogo te regalará una baya. Si vuelves cada día y charlas con él, recibirás más bayas.

Cuando llegues al final de la Ruta 208, verás el edificio de acceso a Ciudad Corazón.







## 3 CIUDAD CORAZÓN

★ **OBJETOS:** • Ciudad Corazón: **PURPURINA**, **POKOCHERA**, **MT43** (Daño Secreto), **MT45** (Atracción), **TABLA TERROR**, **MON. AMULETO**.

★ **HAZTE CON TODOS!:** • Ciudad Corazón: **HUEVO POKÉMON** (contiene un Happiny).

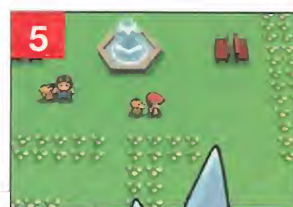
Nada más entrar en Ciudad Corazón te topará con el Bunearry de Telma, una de las juezas de los Concursos Pokémon [1]. Como has evitado que su Pokémon escape, te dirá si vas al Auditorio Pokémon, agradecerá tu ayuda como es debido. Pero primero, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y luego, entra en la casa que hay al lado. Dentro te encontrarás con Tecla, la responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon.

El Auditorio está al norte de la ciudad, a la derecha del Centro Pokémon. En la puerta del edificio te encontrarás con Fantina, la líder del gimnasio del Ciudad Corazón [2]. Cuando termines de hablar con ella, sabrás que hasta que no tengas

más medallas, no podrás entrar en el gimnasio de Ciudad Cozarón a desafiarla.

Dentro del Auditorio te encontrarás con mamá y con Telma, la chica que viste al entrar en la ciudad. En agradecimiento a la ayuda que le prestaste, Telma te dará Purpurina [3], un accesorio que te ayudará en los Concursos Pokémon que se disputan en este edificio. Antes de irte del Auditorio, deberías entrenarte participando en algún concurso.

Para que tus Pokémon tengan más opciones en los concursos, deberías alimentarles con Pokochos. Los Pokochos son una especie de dulces hechos a base de bayas que mejoran las cualidades de los Pokémon,



pero antes de ponerte a cocinarlos ve al Club de fans de Pokémon y habla con su presidente para conseguir una Pokochera. Con la Pokochera en tu poder, ya puedes ir a la Pokochería y cocinar unos cuantos Pokochos [4].

Tras cocinar Pokochos, puedes ir al norte de la ciudad y echar un vistazo a la Plaza Amistad. Si quieres entrar, te informarán que necesitas que en tu equipo haya alguno de estos Pokémon: Pikachu, Clefairy, Psyduck, Pachirisu, Happiny, Bunearry, Drifloon. Si no tienes ninguno, puedes ir a la Ruta 208 y buscar por la hierba a un Psyduck. Cuando pasees por la Plaza Amistad [5] recuerda buscar dentro las ruinas que hay al norte. Si lo haces, hallarás una Mon. Amuleto, un objeto que te hará ganar mucho dinerito.

Tu próximo destino está al sureste, en la Ruta 209. Antes de llegar a la salida, verás de nuevo a tu colega dispuesto a

disputar otro combate Pokémon. Esta vez el equipo al que te enfrentarás dependerá de tu Pokémon de inicio, aunque todos sus miembros estarán entorno al nivel 20. Cuando le venzas, verás que tu amigo pone rumbo a Ciudad Rocavelo. [6].

Muy cerca de la salida a la Ruta 209, te encontrarás con un hombre que te dará un huevo de Pokémon (para recibirlo debes hacer un hueco en tu equipo). Si lo incorporas en tu equipo, tarde o temprano eclosionará y tendrás un flamante Happiny.



**PACHIRISU:**  
Pokémon  
Ardilla de tipo  
Eléctrico. Tiene  
la habilidad  
Coger y parte con  
el ataque Trueno así  
que... ¡ojito con él!







## 4 RUTA 209 Y PUEBLO SOSIEGO

✱ **OBJETOS:** • Ruta 209: MIEL, CAÑA BUENA, BAYA ZANAMA, BAYA ATANIA, PRECISIÓN X, BAYA FRAMBU (Golpe Roca), CALCIO • Torre Perdida: PIEDRA OVAL, REVIVIR, MT27 (Retroceso), MO04 (Fuerza), AMULETO • Pueblo Sosiego: BAYA CAQUIC, BATA LATANO (2), BAYA HIGOG, HISTORIAL (FUNCIÓN POKÉ-RELOJ), INDIC. GUARDERÍA (función Poké-reloj) • Ruinas Sosiego: PEPITA, CARAMELORARO, INCIE, RARO, TABLA MENTAL.

✱ **HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 209: BIBAREL (Normal/Agua), BONSLY (solo en Perla, Roca), CHANSEY (Normal), GASTLY (Fantasma/Veneno), MIME JR. (solo en Diamante, Psíquico), STARAVIA ((Normal/Volador), STARLY (Normal/Volador), ZUBAT (Volador/Veneno) • Torre Perdida: GASTLY (Fantasma), GOLBAT (Veneno/Volador), MISDREAVUS (solo en Diamante, Fantasma), MURKROW (solo en Diamante, Sinistro/Volador), ZUBAT (Veneno/Volador) • Ruinas Sosiego: UNOWN (Psíquico).

La Ruta 209 es muy interesante tanto por los Pokémon que puedes capturar como por los objetos por conseguir. Al inicio fíjate en un pescador que hay junto al río. Si hablas con él, recibirás la Caña Buena [1].

Más adelante, verás una torre llamada Torre Perdida [2]. Si entras y te abres paso combatiendo hasta el último piso, conseguirás la MO Fuerza [3]. Recuerda que para utilizarla fuera de un combate necesitarás la medalla del siguiente gimnasio.

Sigue tu camino por la Ruta 209 y acabarás llegando a

Pueblo Sosiego. Por la calle principal del pueblo pasea un hombre que te entregará Historial [4], una función del Poké-Reloj que te permitirá saber cuáles han sido los últimos Pokémon capturados.

Sin duda, el edificio más importante de Pueblo Sosiego es la Guardería Pokémon [5]. En este lugar podrás dejar a tus Pokémon para que suban de nivel y pongan Huevos de los que saldrán nuevos Pokémon. Si entras, dejas a uno de tus Pokémon a la encargada, sales y vuelves a entrar, verás a un señor con gafas te dará Indicador Guardería [6], una



función del Poké-Reloj que te permitirá conocer el estado de los Pokémon en la Guardería.

En la parte derecha del pueblo hay dos casas. Pues bien, en la de más abajo podrás conseguir la Caja Sellos [7], un objeto que te permitirá (cuando tengas sellos) personalizar tus Poké Ball. A la derecha de esta casa verás las Ruinas Sosiego. Dentro de ellas encontrarás a los Unown [8] y unos cuantos objetos muy interesantes. Tras investigar los misterios de las Ruinas Sosiego, vuelve al pueblo, pon rumbo norte y sal a la Ruta 210.







Los PSYDUCK no tienen pinta de querer moverse.



¡Aquí lo único que servimos es Leche Mu-mu, a 500 P la botella.

## 5 RUTAS 210 y 215

**\* OBJETOS:** • Ruta 210: BAYA PERASI, (2), BAYA FRAMBU, BAYA PINIA, MT51 (Respiro) SUPERBALL, LECHE MU-MU • Ruta 215: ÉTER, MT66 (Vendetta), TABLA FUERTE, BAYA MELOC (2), BAYA ORAM (2), PROTEC. ESP., MT34 (Onda Voltio), CURA TOTAL, BAYA ANGO, BAYA WIKI.

**\* ¡HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 210: BONSLY (sólo en Perla, Roca), CHANSEY (Normal), GEODUDE (Roca/Tierra), KRICKETUNE (Bicho), MIME JR. (sólo en Diamante, Psíquico), PONYTA (Fuego). • Ruta 215: ABRA (Psíquico), GEODUDE (Roca/Tierra), KADABRA (Psíquico), KRICKETUNE (Bicho), PONYTA (Fuego).

En el cruce de las Ruta 210 con la 215 hay dos cosas interesantes que no debes perderte. La primera es el grupo de Psyduck que bloquean el camino hacia el norte [1] (fíjate en ellos porque más tarde tendrás que volver a aliviarles su jaqueca). La otra es el Café Rodeo, un lugar en el que puedes descansar, combatir y comprar Leche Mu-mu [2]. Cuando estés allí, no olvides comprar unas cuantas botellas. Esta leche puede restaurar 100 PS y encima es barata.

Al este del Café Rodeo

comienza la Ruta 215.

Adéntrate y avanza por ella rumbo hacia el este.

Es recomendable que vayas bien preparado porque vas a tener que disputar unos cuantos combates [3]. Al final de la ruta, habrás llegado a Ciudad Rocavelo [4].



En los combates no importa la edad. Ni tampoco si eres chico o chica.



Centro Comercial de Ciudad Rocavelo  
La tienda que hará tus sueños realidad

## 6 CIUDAD ROCAVELO: La tercera medalla

**\* OBJETOS:** • Ciudad Rocavelo: CONTADOR (función Poké-reloj), MT63 (Embargo), MONEDERO, MÁS PP, MEDALLA ADOQUÍN, MT60 (Puño Drenaje).

Nada más entrar en Rocavelo dirígete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Cuando salgas, fíjate en el edificio que hay un poco más arriba a la izquierda. Se trata del Centro Comercial [1], un lugar en el que podrás comprar montones de objetos diferentes para tus Pokémon. Además, en la primera planta te regalarán Contador, una nueva función del Poké-reloj [2].

Ahora vamos a explorar la ciudad. Fíjate que al norte está el Almacén Galaxia y el Edificio Galaxia. Al sur hay un Casino,

pero antes de entrar a jugar debes visitar las dos casas que hay a su izquierda. Junto a la puerta de la casa que hay más a la izquierda un hombre te dará la MT63 (Embargo) [3]. Dentro, verás que dan masajes gratis a tus Pokémon [4] y que regalan objetos para ponerles guapos. Ahora ve a la casa de la derecha y habla con el payaso que verás dentro. Te dará un Monedero con el que podrás ir al Casino [5] y gastarte un dinerito en las tragaperras. Si tienes suerte, podrás ganar un montón

### LÍDER DE GIMNASIO

#### Brega

El equipo de Brega lo forman un Meditite (Psíquico/Lucha) de nivel 27, un Machoke (Lucha) de nivel 27 y un Lucario (Lucha/Acero) de nivel 30. Contra Meditite son muy efectivos los ataques de tipo Volador o Fantasma. Para tumbar a Machoke puedes usar ataques de tipo Volador o Psíquico. Contra Lucario debes tener en cuenta que sus debilidades por ser del tipo Lucha quedan compensadas por pertenecer al tipo Acero. Sin embargo, esto mismo le convierte en muy vulnerable a los ataques de tipo Fuego o Tierra. La recompensa por derrotar a Brega es la Medalla Adoquín, una medalla con la que podrás usar la MO Vuelo fuera de un combate.



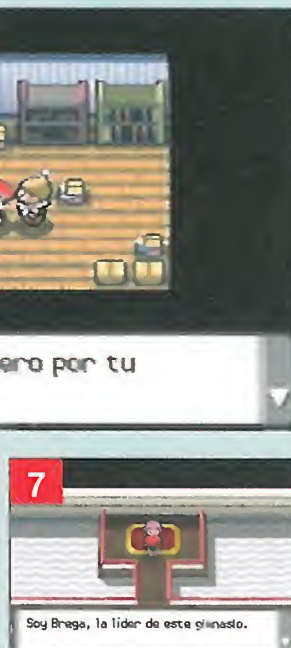
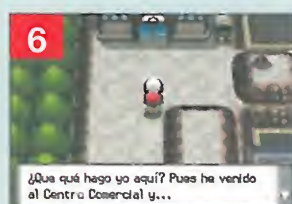
Prepárate para un desafío a manos de... ¡Líder Brega!





fichas que podras canjear por estupendos regalos.

Ahora, dirígete al gimnasio. Cerca de la entrada te encontrarás con Maya (León), así que saludala [6]. Dentro del gimnasio, si quieres luchar con la líder Brega, tendrás que resolver un pequeño puzzle. No olvides que en este gimnasio usan Pokémon de tipo Lucha y que este tipo lo pasa muy mal si le atacan con movimientos de tipo Volador o Psíquico. Cuando vengas a Brega tendrás la Medalla Adoquín y la MT60 (Puño Drenaje) [7].



## DATE UN GARBEO

### El centro comercial y las MTs

Una de las formas de mejorar un Pokémon es enseñarle nuevos ataques usando MTs. En el segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Rocavelo puedes comprar un montón de MTs, pero para gastarte el dinero con criterio debes conocer sus características. Aquí las tienes:



MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisión	Descripción
MT16					
MT17	Protección	Normal	-	-	Ayuda a esquivar todos los ataques. Si se usa varias veces seguidas, aumentan las probabilidades de que falle.
MT20	Velo Sagrado	Normal	-	-	Un escudo que protege de problemas de estado como el sueño, la parálisis, el envenenamiento y las quemaduras.
MT33	Reflejo	Psíquico	-	-	Impresionante pared de luz que reduce el daño de los ataques físicos durante cinco turnos.
MT54	Falsotortazo	Normal	40	100	Ataque controlado que impide que el enemigo se debilite; respeta un PS.
MT70	Destello	Normal	-	100	Lanza una luz cegadora que reduce la precisión del enemigo. También puede usarse para iluminar cuevas.
MT83	Don Natural	Normal	-	100	Quien lo usa extrae energía de la baya que lleva para atacar. Esta determina el tipo la potencia del ataque.

MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisión	Descripción
MT38	Llamarada	Fuego	120	85	Ataca al rival con una intensa ráfaga de fuego abrasador que puede causarle quemaduras.
MT25	Trueno	Eléctrico	120	70	Ataca con un terrible rayo que puede paralizar al rival.
MT14	Ventisca	Hielo	120	70	Invoca una tormenta de viento y nieve que envuelve al enemigo y puede llegar a congelarlo.
MT22	Rayo Solar	Planta	120	100	Ataque de dos turnos. En el primer turno se concentra la luz y en el segundo, se canaliza en un rayo para atacar.
MT52	Onda Certera	Lucha	120	70	Quien lo usa ataca con toda su energía, pero quien lo usa debe descansar en el siguiente turno para reponer la energía.
MT15	Hiperrayo	Normal	150	90	Ataca al rival con un potente rayo, pero quien lo usa debe descansar en el siguiente turno para reponer la energía.



## IA POR LA MEDALLA CIENAGA!

### 1 RUTA 212

★ **OBJETOS:** • Almacén Galaxia: **IMO02** (Vuelo), **MO01** (Corte). • Ruta 212: **BAYA PERASI**, **BAYA ZIDRA**, **MT11** (Día Soleado), **ANTÍDOTO**, **MT62** (Viento Plata), **MT06** (Tóxico), **BAYA MELOC**, **BAYA PINIA** (tres), **ESPECIAL X**, **ZINC**, **REVIVIR** • Mansión Pokémon: **SUPERBALL**, **CAMP**, **ALIVIO**, **MT87** (Contoneo).

★ **HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 212: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **STARAVIA** (Normal/Volador), **WOOPER** (Agua). • Mansión Pokémon (Jardín Trofeo): **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **PICHU** (Eléctrico), **PIKACHU** (Eléctrico), **ROSELIA** (Planta/Veneno).

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Rocavelo te encontrarás con Maya (o León). Los del Equipo Galaxia le han robado la Pokédex, así que tendrás que echarle una manita para recuperarla. Ve al norte de la ciudad y lucha, junto con Maya (o León), contra los malvados que protegen el Almacén Galaxia [1]. Cuando los venzas, entra en el almacén y recoge la MO02 o Vuelo. Si enseñas esta MO a un Pokémon volador, podrás volar a toda velocidad a cualquier ciudad que hayas visitado.

Vuela a Ciudad Corazón, pon rumbo sur y sal a la Ruta 212. Camina hacia el sur y fíjate en el edificio que queda a tu derecha. Se trata de la Mansión Pokémon y aunque más tarde

volveremos por aquí, si echas un vistazo podrás hacerte con unos cuantos objetos, capturar nuevos Pokémon y saludar al Sr. Fortuny, el dueño de la mansión.

Continúa tu camino rumbo al sur y llegarás a una zona en la que llueve un montón. En esta zona pon rumbo este y recuerda que puedes usar la Bici para pasar por los troncos que hay entre montículos [2]. Si lo haces, conseguirás algunos objetos muy interesantes.

No muy lejos del final de la ruta, encontrarás una casa en la hay unos objetos de colores llamados partes. Si encuentras diez del mismo color, en esta casa te las cambiarán por Máquinas Técnicas. Continúa tu camino rumbo este.



### 2 CIUDAD PRADERA

★ **OBJETOS:** • Ciudad Pradera: **BAYA** (aleatoria), **BAYA CAQUIC** (2), **BAYA LATANO** (3), **MÁSCARA PIPLUP**, **MO05** (Despejar), **MEDALLA CIENAGA**, **MT55** (Salmuera)

★ **HAZTE CON TODOS!:** • Gran Pantano (sin Pokédex Nacional): **PSYDUCK** (Agua), **GOLDUCK** (Agua), **HOOTHOOT** (Noche, Normal/Volador), **NOCTOWL** (Noche, Normal/Volador), **MARILL** (Agua), **WOOPER** (Agua/Tierra), **QUAGSIRE** (Agua/Tierra), **AZURILL** (Normal), **ROSELIA** (Planta/Veneno), **BARBOACH** (Agua/Tierra), **WHISCASH** (Agua/Tierra), **STARAVIA** (Normal/Volador), **BIDOOF** (Normal), **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **SKORUPI** (Veneno/Bicho), **DRAPION** (Veneno/Siniestro), **CROAGUNK** (Veneno/Lucha), **TOXICROAK** (Veneno/Lucha), **CARNIVIRE** (Planta).

Nada más llegar a Ciudad Pradera verás una casa. Entra y habla con la chica para conseguir una baya [1].

En la casa que hay junto al lago vive el Tutor de Movimientos. Para que te preste sus servicios debes entregarle Escama Corazón.

Al norte de Ciudad Pradera encontrarás el Gran Pantano, donde podrás hacer un safari y capturar especies exclusivas. En la planta superior del edificio de entrada hallarás un

observatorio. Si subes y usas los prismáticos panorámicos [2], sabrás los Pokémon que puedes capturar.

En cuanto empiece el safari fíjate en el chaval que hay a la derecha. Tienes que hablar con él para obtener la MO05 o Despejar, más adelante la necesitarás.

Ahora toca ir al gimnasio a enfrentarse a Mananti. Para llegar, resuelve un divertido puzzle. Cuando le venzas, conseguirás la Medalla Cienaga.

### LÍDER DE GIMNASIO

#### Mananti

El equipo de Mananti está formado por un Gyarados (Agua/Volador) de nivel 27, un Quagsire (Tierra/Agua) de nivel 27 y un Floatzel (Agua) de nivel 30. Vencer a Gyarados puede resultarte complicado, pero si tienes un Luxio por encima del nivel 20 y usas el ataque Eléctrico Chispa, lo dejarás seco en un periquete. Contra Quagsire los ataques Eléctricos no funcionan, pero los de tipo Planta le dejan hecho polvo. Contra Floatzel te servirán tanto los ataques Eléctricos como los de tipo Planta. La recompensa por derrotar a Mananti es la Medalla Cienaga, una medalla con la que podrás usar la MO Despejar fuera de un combate.





# ¡A POR LA MEDALLA RELIQUIA!

## 1 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

**\* OBJETOS:** • Ruta 213: **BAYA GUAYA**, **BAYA SAFRE** (2), **BAYA PABAYA**, **MT40** (Golpe Aéreo), **CINTA HUELLA**, **PARTE ROJA**, **MT92** (Espacio Raro), **MÁS PP**, **ANTIPARALIZ**, **POC. SECRETA**.

• Ruta 214: **RAÍZ GRANDE**, **MÁX. POCIÓN. DEF. ESP.**, **X**, **BAYA ZREZA**, **BAYA BAYA ZIDRA**, **BAYA ATANIA**, **BAYA GRANA**, **MT28** (Excavar). • Ruta 210: **TALISMÁN**, **SUPERPEPEL**, **HIPERPOCIÓN**, **ULTRABALL**, **MT30** (Bola Sombra), **BOLA HUMO**, **BAYA ZIDRA**, **BAYA ATANIA**, **BAYA WIKI**, **BAYA GUAYA**.

**\* ¡HAZTE CON TODOS!:** • Ruta 213: **BUIZEL** (Agua), **FLOATZEL** (Agua), **SELLOS** (Agua). • Ruta 214: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **GIRAFARIG** (Normal/Psíquico), **KRICKETUNE** (Bicho), **PONYTA** (Fuego), **FUEGO** (Roca, solo en Perla). • Ruta 210 (parte norte): **BIBAREL** (Normal/Agua), **HOOTHOOT** (Noche, Normal/Volador), **MACHOP** (Lucha), **MACHOKE** (Lucha), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **PSYDUCK** (Agua), **NOCTOWL** (Noche, Normal/Volador).

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Pradera ve al norte de la ciudad y habla con el miembro del Equipo Galaxia que hay junto a la entrada al Gran Pantano. Te darás cuenta que trama algo raro, pero lo más sospechoso es que sale corriendo sin combatir, así que más vale que le sigas.

Justo antes de llegar a la salida de la ciudad, volverás a ver al Recluta Galaxia que estás persiguiendo. Habla con él y volverás a ver que sale corriendo [1]. Justo cuando intentes salir tras él, aparecerá tu amigo del alma para retarte

a otro combate Pokémon [2]. Su equipo Pokémon estará entre los niveles 25 y 28 y estará formado por especies que dependerán de tu Pokémon de inicio.

Tras vencer a tu colega, continúa con la persecución del Recluta Galaxia, así que sal de la ciudad y adéntrate en la Ruta 213. Pronto llegarás a una playa en la que encontrarás la casa del Dr. Pisada. Habla con él y sabrás lo que piensan tus Pokémon sobre tu forma de entrenarles.

Camina rumbo este y volverás a ver al Recluta



Galaxia junto a la orilla del mar [3]. Vuelve a hablar con él y verás que vuelve a huir, así que continúa con la persecución.

Pronto llegarás al Hotel Gran Lago. Entra y avanza hasta que veas el Restaurante Cinco Tenedores. Dentro, puedes disputar unos cuantos combates dos contra dos que te vendrán muy bien para que tu equipo gane experiencia. Cuando salgas gira a la derecha y volverás a ver al Recluta Galaxia [4]. Si hablas con él, verás que sale huyendo en dirección norte.

Camina en dirección norte y volverás a ver al Recluta Galaxia, pero esta vez tendrás que combatir contra él. Cuando le derrotes, se irá hecho polvo rumbo al norte. Avanza tras él y te encontrarás con Cintia. Habla con ella y te dará una Poción Secreta. Esta poción te permitirá curar el dolor de cabeza de los Psyduck que viste en la Ruta 210.

Como estás muy cerca de la Ruta 214, en vez de ir corriendo a la Ruta 210, sigue caminando rumbo norte y explora la 214. Lo más interesante de

esta ruta lo encontrarás muy cerca de Ciudad Rocavelo. Se trata de una cueva llamada Mina Ruinamánico. Dentro encontrarás la MT28 o Excavar.

Cuando termine la exploración de la Ruta 214, vuela a Pueblo Sosiego y pon rumbo a la Ruta 210. Cuando llegues al lugar en el que están los Psyduck usa la poción que te dio Cintia y cúrales el dolor de cabeza [5]. Cuando los Psyduck se marchen aparecerá Cintia para pedirte un favor. Quiere que vayas a Pueblo Caelestis y le des a su abuela un Talismán.

Para llegar a Pueblo Caelestis tienes que llegar hasta el final de la Ruta 210, pero si no quieres tener dificultades, necesitas un Pokémon que conozca la MO Despejar.

Caminando por la ruta encontrarás una zona en la que no verás nada por culpa de la niebla. Si usas Despejar, todo volverá a normalidad.

Después, avanza por el único camino posible que veas y de esta forma llegarás a tu próximo destino: Pueblo Caelestis.



**[4ª]**  
**ENTREGA**

✓ Trucos y claves para capturarlos a todos



# Guía de maestros POKÉMON RANGER

En esta entrega desmantelaremos la fábrica de Capturadores del Equipo Go-Rock, nos daremos un paseo por Selva Oliva para recuperar una pieza del Aquamóvil y viajaremos hasta Hiberna con el objetivo de buscar la guarida del Equipo Go-Rock en Sierra Oscura.



✓ Todos los ítems, movimientos y Poké Ayudas



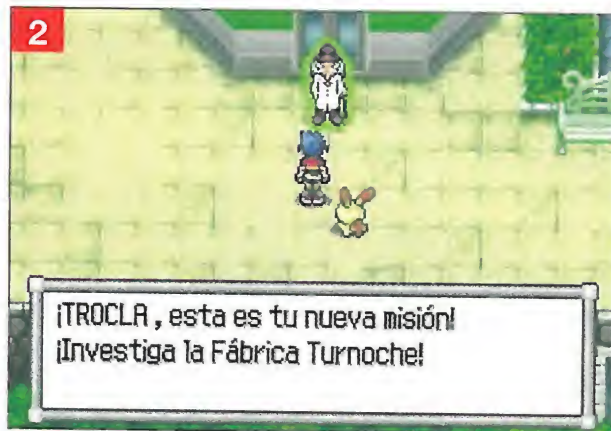
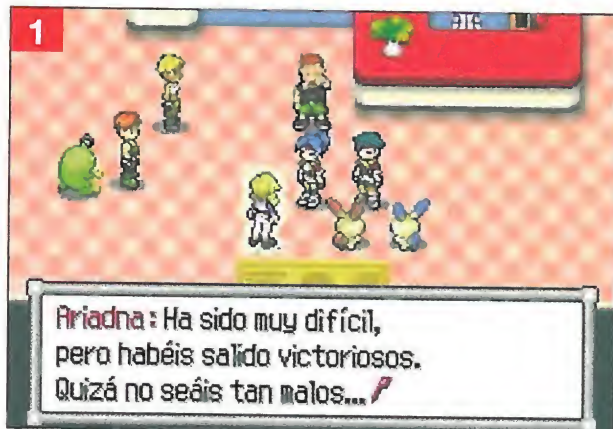
## Sumario

- Misión 7:  
¡Investiga  
la fábrica!  
(p. 22 y 23)
- Sub-misión  
3: ¡Restaura  
el Aquamóvil!  
(p.24)
- Misión 8:  
¡Aquamóvil  
al norte!  
(p. 25)





# Guía Pokémon Ranger



## Misión 7: ¡INVESTIGA LA FÁBRICA!

Regresa a Villaestío y habla con la gente de la base [1]. Cuando intentes salir, recibirás un mensaje urgente del Prof. Gobios requiriendo tu presencia en Otonia. Usa la lanzadera Dragonite y dirígete a Otonia para ver que tienes que hacer.

El Prof. Gobios piensa que los Go-Rock están fabricando Súper Capturadotes en la Fábrica Turnoche, así que toca ir para allá a ver que pasa [2]. Ve al sur y toma la primera calle a la derecha. Antes de entrar, tienes que ir detrás del edificio y hacerte con Voltorb, Makuhia y Meowth.

Dentro de la fábrica, usa a Meowth para que rompa la

Valla de Madera [3]. Avanza y llegarás a una habitación en la que verás a un Recluta Go-Rock y una caja [4]. Encárgate de los Voltorb del Recluta y luego, usa a Makuhita para mover la caja. Lánzate por el agujero y hazte con Growlithe [5].

Cuando salgas te las verás con otro Recluta Go-Rock y sus Mr. Mime [8]. Cuando le vengas, continúa tu camino rumbo al oeste.

Regresa a la habitación de la caja y ve al oeste. Observa la actuación de los Hermanos Go-Rock y cuando termine, sigue por la pasarela rumbo al oeste. A continuación llegarás a una habitación en la que verás a un Pikachu en una jaula [6]. Abre la siguiente puerta y avanza rumbo norte.

En la siguiente sala verás unos cuantos Mr. Mime [7]. Intenta hacerte con uno de ellos. Cuando lo consigas, sal de la sala por la puerta que verás al oeste.



## CUIDADO CON GASTLY

### ¡Qué peligro!

Los Gastly pueden adherirse a alguno de los Pokémon de tu equipo, por eso debes tener cuidado con ellos. Sin embargo, si tienes un Gastly en tu equipo, verás que su Pokémon Ayuda es una de las mejores que existe. Cuando la usas, aparece un fantasma en el centro de la pantalla que inmoviliza al Pokémon objetivo.



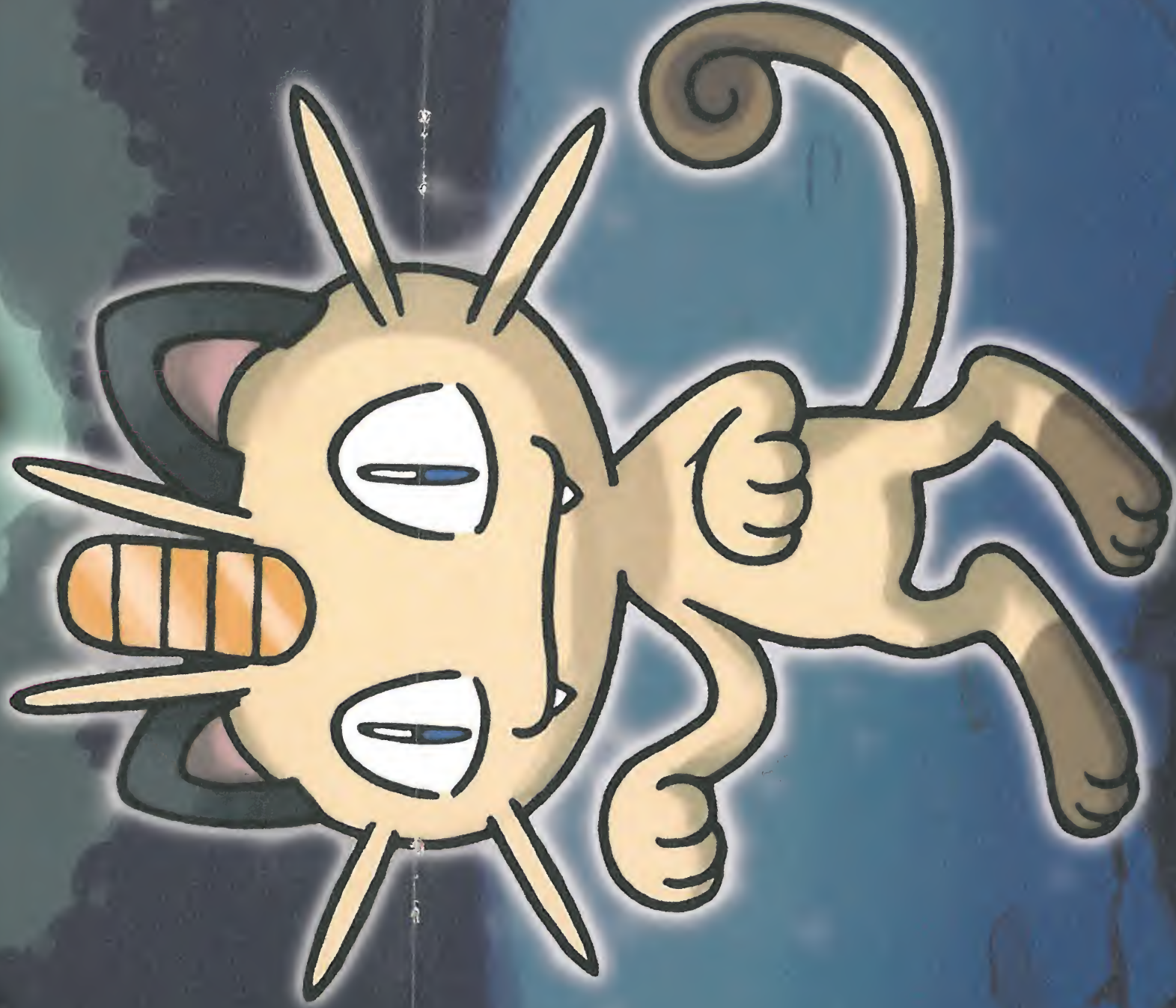


# Pokémon<sup>TM</sup>

## Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL

EQUIPO DE RESCATE ROJO



# Meowth

The Pokémon Company

Nintendo  
pokemon.nintendo.es

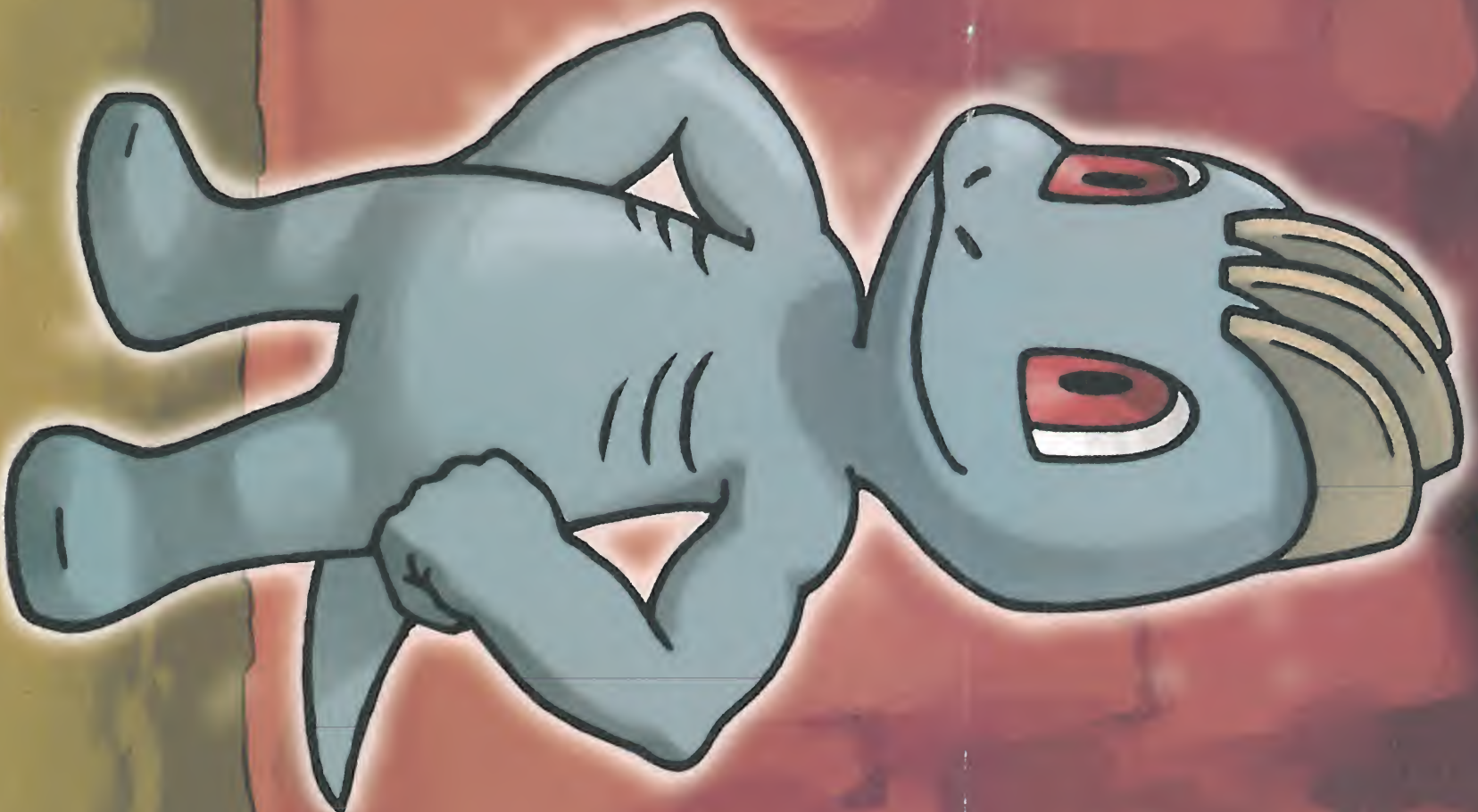


# Pokémon™

## Mundo Misterioso

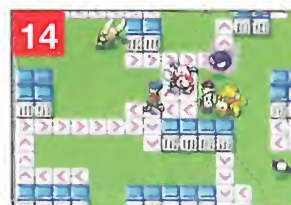
EQUIPO DE RESCATE AZUL

EQUIPO DE RESCATE ROJO



# Machop





A continuación, entrarás en una sala llena de máquinas. Olvídate de ellas y hazte con Hypno. Después, camina hacia el norte hasta que veas una puerta con unas escaleras [9].

Sube a la azotea. Consigue hacerte con Pinsir, regresa a la habitación en la que viste al Pikachu enjaulado y usa a Pinsir para liberarlo.

Regresa a la sala de las máquinas y ten mucho cuidado con los Gastly. Sal de esta sala por la puerta que hay al sur y avanza por el pasillo hasta que te encuentres con el Comandante Go-Rock [10]. Cuando le venzas, entra en la habitación de al lado y hazte con Houndoom.

Regresa con Houndoom a la sala de las máquinas, ve a

las puertas que hay al norte y haz que elimine el obstáculo Chatarra.

Baja por las escaleras [11], derrotata a otro Recluta, sigue caminando hacia el sur y enfréntate al Recluta que verás bloqueando la salida [12].

Tras capturar a sus Rattata sal por la puerta y estarás en un pasillo con una Máquina de Guardado [13].

### Consejo:

Ya sabes que a medida que subes de rango se incrementa el indicador de tu Pokémon acompañante (Plus/le o Minus). Cuando aumenta el indicador, más fuerte es la Descarga que puede generar tu acompañante siempre y cuando su energía esté a tope. Recuerda que cuanto más fuerte es una Descarga, más tiempo dura la parálisis del Pokémon objetivo y más círculos podrás trazar sin que te incordie.

Después, dirígete hacia el este y entra por la primera puerta que veas.

Ahora te encontrarás en una habitación en la que hay que resolver un puzzle. Si lo haces bien, podrás hacerte con el Pinsir que hay en la zona izquierda [14] y salir por la puerta que hay al norte.

En la siguiente habitación verás a otro Pikachu enjaulado. La única forma de liberarlo es usando a Pinsir. [15].

Regresa al pasillo en el que viste la Máquina de Guardado, camina hacia el oeste y entra por la primera puerta que veas. En la siguiente sala debes avanzar hacia el oeste, hacerte con algún Machoke [16] y luego salir por las escaleras que hay al suroeste.

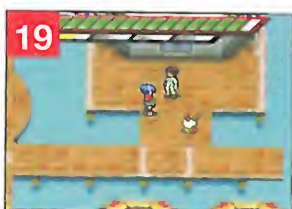
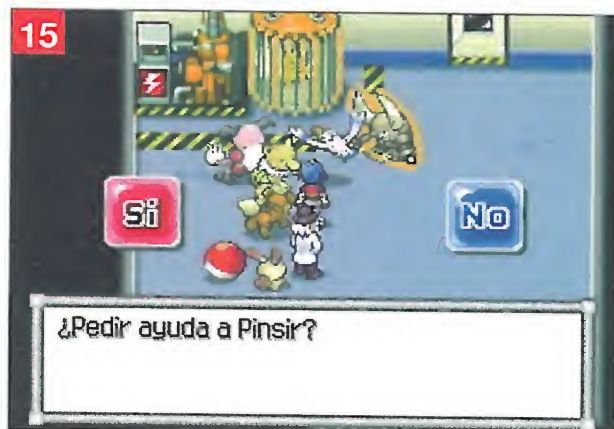
Avanza por el pasillo hasta que veas una puerta. Allí te encontrarás con el Prof. Gobios que ha metido la pata y ha activado una alarma.

En ese mismo instante, aparecerá un Recluta Go-Rock de alto rango con un Ariados y un Crobat. Tendrás que enfrentarte a él. Cuando le venzas, podrás abrir la puerta, entrar en la habitación y hacerte con Scyther y Ludicolo. Una vez hecho todo esto, vuelve al pasillo, pon rumbo sureste y antes de salir por la siguiente puerta, acuérdate de usar la Máquina de Guardado.

Cuando llegues a la siguiente habitación usa a Scyther para liberar a Raichu. Después, vuelve a la sala en la que viste a los Machoke y tendrás que enfrentarte con



# Guía Pokémon Ranger



## HAZTE CON BAYLEEF



### ¡Aprovecha la ocasión!

Antes de llegar al lugar en el que encontrarás la pieza de Aquamóvil tienes que escalar dos grupos de ramas. Pues bien, si antes de escalar el segundo grupo caminas rumbo al este, tarde o temprano te acabarás encontrando con el raro Bayleef (tipo Planta). No pierdas la oportunidad y captúralo, este es el único lugar de Floresta en el que lo encontrarás y ya sabes que uno de tus objetivos en este juego es completar el Directorio

Alberto y su Scizor [17]. Si todavía tienes al Growlithe del principio, usa su Poké Ayuda Fuego y si no, haz que te ayude la burbuja de Ludicolo. ¡Misión cumplida!

## Submisión 3: ¡RESTAURA EL AQUAMÓVIL!

Cuando regreses a Otonia, serás ascendido a Ranger de Rango 8 lo que te permitirá usar la Poké Ayuda Hielo [18]. Ahora, monta en la lanzadera Dragonite y viaja a Villaeztio. Cuando llegues, Carlos te dirá cómo ir a Hiberna, pero el único camino es un túnel que hay bajo el agua del Mar Zafrán. Está claro que para ir a Hiberna necesitas el Aquamóvil que te

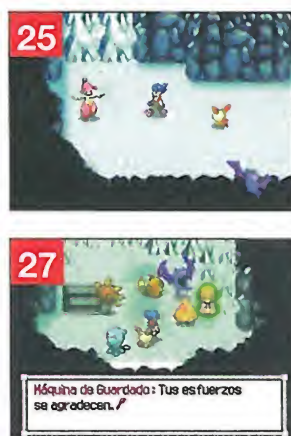
regaló Carlos. El mecánico de Villaeztio ha estado trabajando en su reparación, pero resulta que ha extraviado una de sus piezas en Selva Oliva [19]. Esta misión parece fácil, solo tienes que acompañar al mecánico y

encontrar la pieza que perdió. Pero hay un problema, al mecánico le dan pánico los Pokémon del grupo Bicho [20], así que mas vale que evites los Pokémon de este tipo o tendrás que comenzar tu búsqueda desde el principio.

Para llegar hasta la pieza, primero ve al norte [21] y cuando cruces el puente que hay cerca de la Máquina de Guardado, camina rumbo oeste. Llegará un momento en el que solo podrás ir hacia el norte. Cuando vayas en esta dirección encontrarás una Máquina de Guardado. Continúa avanzando y pronto verás la pieza, pero por desgracia, antes de conseguirla tendrás que emplearte a fondo para calmar a unos Magikarp y a un Gyarados a los que ha enfadado el mecánico [22].







Usa Descarga y hazte con los Magikarp uno a uno. Luego, cuando la energía de tu Pokémon acompañante esté a tope, vuelve a usar Descarga y hazte con Gyarados. Tras la captura, regresa a la base a por una nueva misión.

De regreso a Villaestío [23], sal de la base y te volverás a encontrar con el mecánico. El chaval ya ha arreglado el Aquamóvil y lo tiene listo para su botadura. Ve al sur, al muelle central, sube al Aquamóvil y llegarás a la Cueva Helada.

un Steelix dormido te querrá impedir el paso [26].

Para quitar de en medio a Steelix tienes que hacerte con un Pokémon de agua. Para ello debes salir de la sala en la que está Chris y entrar en la sala que hay al oeste. Aquí hay un Poliwrath que debes capturar. Además, en la parte norte verás un pedrusco que impide el paso a un Wobuffet. Usa

a Medichamp para romperlo y captura a Wobuffet [27]. Ahora, ve a por Steelix.

Tras usar el chorro de Poliwrath para despertar a Steelix, sigue a Chris y salva en la Máquina de Guardado [28]. Luego, baja por las escaleras, sal por la única salida que tiene esta sala y te encontrarás con Elena [29]. Ella te contará que el camino a Hiberna esta

## Misión 8: ¡AQUAMÓVIL AL NORTE!

### Consejo:

En tu periplo por Selva Oliva a la búsqueda de la pieza del Aquamóvil te toparáis con unos cuantos Ariados que si te ven, te perseguirán a toda velocidad. Aunque este comportamiento no es exclusivo de los Ariados, su gran velocidad puede darte algún dolor de cabeza porque como te pillen tendrás que volver a empezar. Para evitar que te detecten, lo único que puedes hacer es evitar entrar en su campo visual.

Salva la partida en la Máquina de Guardado que hay cerca de la entrada y adéntrate en la cueva. La primera sala de la cueva es bastante amplia y lo que debes hacer es usar las escaleras [24] para llegar a la puerta que hay al norte. Una vez allí, habla con Chris y sal.

En la siguiente sala, al oeste, hay un Medichamp que necesitarás más adelante [25]. Captúralo, ve al este y luego al norte, hasta que veas a Chris vigilando una entrada. En la siguiente sala, parece que

## BUSCA A RAICHU

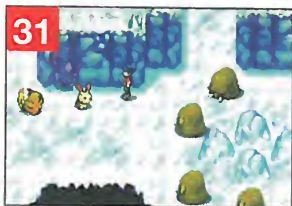
### ¡A recargar!

Durante la travesía de la Cueva Helada te encontrarás con algunos Raichu. La ayuda de Raichu te vendrá muy bien en la batalla contra Steelix ya que su poder permite recargar toda la energía del Capturador Pikachu. Magnemite y Manectric también permiten recargar el Capturador, pero su capacidad es inferior.





# Guía Pokémon Ranger



bloqueado por una manada de Piloswine que acaban de perder a un Swinub.

Camina hacia el norte y en una zona a la que no puedes llegar verás un Swinub. Sal de esta sala por la puerta norte y en la siguiente sala lánzate por el agujero [30]. Caerás a una sala en la que lo único que puedes hacer es deslizarte hacia el sur [31]. Procura mantenerte en la parte

izquierda de la pantalla y evita los agujeros (o tendrás que volver a empezar). Si llegas a la salida que hay abajo a la izquierda, caerás en la zona en la que está Swinub.

Tras capturar a Swinub, ve al lugar en el que están los Piloswine [32]. Cuando vean al Swinub, dejarán el camino libre y de esta forma podrás caminar hacia el norte y salir.

En la siguiente sala hay un Piloswine y un Raichu. Se acerca una captura difícil, por lo que deberías incorporar a Raichu en tu equipo. Sal de esta sala por la puerta de arriba y salva en la Máquina de Guardado que verás en la siguiente [33].

Tras salvar la partida, pon rumbo este. Por el camino te

toparás con un Pokémon que será decisivo en la batalla final. Se trata de Sneasel [34], así que hazte con él, regresa a la Máquina de Guardado y salva la partida. Vuelve a caminar rumbo este, después ve al norte y enfréntate a Steelix.

Para capturar a Steelix debes tener en cuenta su gran tamaño y que cualquier contacto dañará tu Capturador. La ayuda de Sneasel permite que la línea del Capturador sea más larga por lo que si la usas cuando Steelix está en el centro de la pantalla y trazas círculos amplios para evitar el contacto, la captura no será muy complicada.

Tras calmar a Steelix, pon rumbo al norte y sal por el único camino posible. Cuando llegues a las plataformas de

madera, súbete a ellas, ve hacia el este, luego al norte y acabarás llegando a Hiberna [35]. ¡Misión cumplida!



## Consejo:

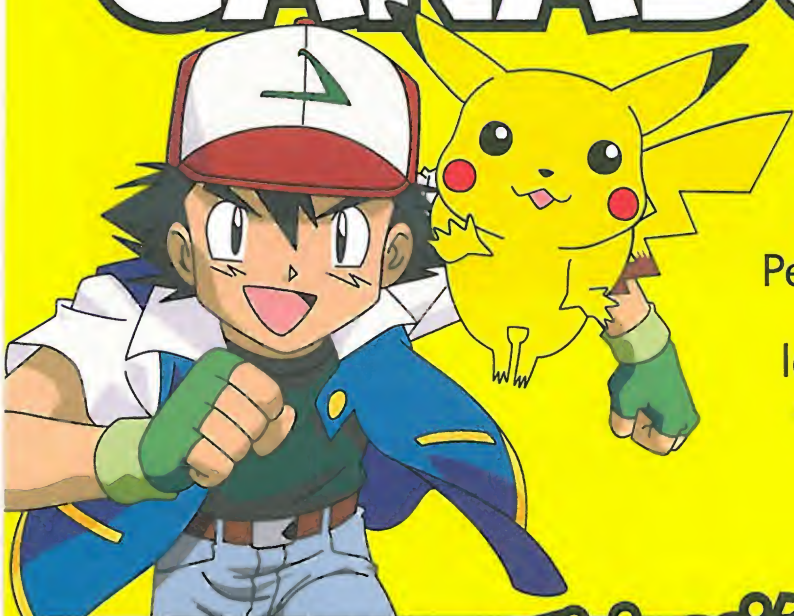
La Poké Ayuda de Sneasel es tipo siniestro y tiene el efecto de cobar la longitud de la Línea de Captura, por eso es ideal para enfrentarse a rivales de gran tamaño como Steelix, aunque la puedes utilizar contra cualquiera. Sin embargo, no olvides que esta Poké Ayuda tiene el problema de reducir la cuarta parte de la energía del Capturador, así que más vale que la uses cuando la energía del Capturador esté a tope.



**GANADORES  
CONCURSO  
POKÉMON**

**¡¡CREA  
TU PROPIO  
POKÉMON!!**

**¡¡YA TENEMOS  
GANADORES!!**



La selección ha sido muy difícil: hemos recibido más de 10.000 cartas con dibujos de Pokémon super originales. Pero los ganadores solo podían ser 15, así que, aquí tenéis a los Poké-artistas que se llevan un pedazo de Nintendo DS...



**¡Récord de participación!**  
**¡¡HAN LLEGADO  
MÁS DE 10.000 CARTAS!!**  
**¡Gracias a todos!**



**Casi nos quedamos sin bolsas** para almacenar las cartas que nos llegaron a la redacción. ¡Qué invasión!



**Mesas invadidas de cartas** y nuestro equipo saturado (Vanessa, la jefe de sección, se lo curró a tope).



**A nuestro "dire"** le impresionó la calidad de muchos de los dibujos que llegaron.





A cartoon illustration of a young, orange, spotted Pokémon. It has a small, rounded body with dark brown spots. Its head is orange with three small, white, triangular horns. It has large, expressive blue eyes and a small, pink mouth. The Pokémon is standing on four legs, with its front legs slightly apart and its back legs together. It has a small, dark brown tail with a tuft at the end. The background is plain white.

Algun A pensar de ser un animal pacifico al que no le gusta pelearse con otros siempre que ve que hay alguna en peligro hace todo lo que puede por ayudar. Es un pokémon muy cariñoso, por lo que resulta sencillo establecer una relación con él. Resulta muy difícil encontrarlo en libertad.

← **Daniel Nieto**  
*Barcelona*  
**Pokémon: Chiushi**



# Firecrow

## DATOS BÁSICOS

- Tipo: fuego/lucha.
- Altura: 1'10 m.
- Peso: 26 Kg.
- Evolución: no tiene.
- Habilidad: Espíritu vital (evita quedarse dormido).



Se entraña día y noche sin descanso. Es capaz de derretir rocas con su lanzallamas o partirlas a golpes. Algunos dicen haberlo visto nadar en la lava de los volcanes.

## MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO	NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ataques	Fuego	Nv. 31	Lanzallamas	Fuego
Básico	Malicioso	Normal	Nv. 37	Delectación	Normal
Nv. 7	Foco energía	Normal	Nv. 40	Contoneo	Normal
Nv. 10	Golpes lina	Normal	Nv. 49	Giro fuego	Fuego
Nv. 14	Corrupción	Lucha	Nv. 55	Puñodrástico	Lucha
Nv. 19	Puño igneo	Fuego	Nv. 59	Llamada	Fuego
Nv. 25	Doble equipo	Normal	Nv. 63	Perforador	Normal

↓ **Ricardo Vargas**  
**Murcia**  
**Pokémon: Plantant**



↑ **Elena Pantoja**  
**Málaga**  
**Pokémon: Firecrow**

**Stonny**

**MILSTONE**

**taergstone**

hecho por Jesus Merino



Tipo: Roca  
Altura: 35 cm  
Peso: 22 Kg

Stonny es un Pokémon de tipo normal que se queda encerrado en una roca al nacer y a crecer con ella.

ataques: placaje, fortaleza, lanzarrocas, golpe cabeza, derribo...



Tipo: Roca y psíquico  
Altura: 1,20 cm  
Peso: 95 Kg

Milstone es la evolución de Stonny. Tiene muchas rocas que lo rodean el cuello y que usa para atacar.

ataques: placaje, fortaleza, lanzarrocas, golpe cabeza, hipnosis, arañazo, lluvia petrea...



Tipo: Roca y psíquico  
Altura: ?  
Peso: 300 Kg

Taergstone es la evolución de Milstone. Es un Pokémon anciano aplastado por una roca que nunca jamás se mueve.

ataques: fortaleza, lanzarrocas, hipnosis, lluvia petrea, psico onda, premonición...



**Jesús Merino**  
**Madrid**  
**Pokémon: Stonny**



# HANALEAF

PLANTA



Habilidad: Presión

Hanaleaf es el perro legendario del bosque. Solo pasando por el lado de un bosque quemado o marchito es capaz de reanimarlo y volverlo a la vida.

nv1 mordisco  
nv1 malicioso  
nv8 látigo capa  
nv15 día soleado  
nv22 hoja afilada  
nv29 golpe cuerpo  
nv36 pantalla luz

nv13 espora  
nv50 síntesis  
nv57 tormenta hoja  
nv64 paranormal  
nv71 fogonazo  
nv78 paz mental

MAX STATS

PS 374  
At. esp 329

At 219  
Def. esp 329

Def 299  
Vel 269

# JINGLETTY

AGUA



Habilidad: Absorber Agua

La trompa de este Pokémon le sirve para lanzar potentes ataques de agua a muy alta presión. Se dice que las escamas de su cola dan suerte y ahora ya no quedan muchos ejemplares por los cazadores furtivos.

nv25 pistola agua  
nv27 cohetazo



Habilidad: Gran encanto

# DEYJING

PSÍC. LIEBRE

Este travieso Pokémon siempre está maquinando travesuras pero dado su poder a veces resultan peligrosas. Cuando este pequeño Pokémon se acerca parece que la tierra se revuelva mientras se oye su delirado cascabel.

nv1 confusión  
nv1 descanso  
nv1 desao  
nv10 hidropulso  
nv15 magnitud  
nv22 velo sagrado

nv30 psíquico  
nv39 terremoto  
nv50 hiper rayo  
nv60 masa cósmica  
nv70 explosión

MAX STATS

PS 404  
At. esp 299

At 407  
Def. esp 299

Def 299  
Vel 299

## Yvette Llimargas ↗

Barcelona

**Pokémon: Hanaleaf, Jingletty, Deyjing y 8 más**

# BATTON

DRAGON SINIE

Pokémon diabólico

Altura: 1,50m.

Peso: 72,50kg.

Habilidad

Intimidación: Reduce el poder del ataque del Pokémon.

Descripción

Cuando muchos Pokémon son abandonados, un BATTON nace. Su segunda cabeza se alimenta de la maldad del mundo.

Ataques

- Triturar (SINIE)
- Furia dragón (DRG)
- Cola férrea (ACERO)
- Respiro (VOLAD)

Valores base

PS (90)  
Ataque (125)  
Defensa (80)  
Atq. Esp. (98)  
Def. Esp. (80)  
Veloc. (137)



## Alba Muñoz

Jaén

**Pokémon: Batton**



**Carlos Bellod**

**Alicante**

**Pokémon: Thridra,  
Firion, Korious  
y 36 más**



**151  
THRIDRA**



**Pokémon Hidra**

Tipo: Fuego/Acero  
Altura 7.4 m  
Peso 656 kg

Thridra es considerado por la mitología como el guardián del infierno, que se apiada de las almas de los que en vida cometieron graves delitos. Se dice, además, que controla la gravedad terrestre, existiendo gracias a él.

Según la propia mitología, vive cerca del centro de la Tierra donde descansa eternamente hasta el fin de los días.

**004  
FIRION**



**CADENA EVOLUTIVA:**  
(Inicial de fuego)

Nv. 14

Este pequeño poderoso. A ataques de pequeños todavía no con la que suele jugar causar pequeños Pokémon veces oca

**011  
KORIOUS**



**CADENA EVOLUTIVA:**

Nv. 24



**Pokémon Mal genio**

Tipo Normal/Lucha  
Altura 1.3 m  
Peso 52 kg

Korious es un animal muy agresivo. Los investigadores Pokémon afirman que la tranquilidad de Korelax deshata este comportamiento ya que al hecho de evolucionar este Pokémon lo considera una liberación de su antigua vida.

Sigue siendo un animal solitario, aunque en ocasiones se les ha podido ver en pequeños grupos vagando por las afueras de las ciudades, ya que se ven atraídos por la vida humana y algunos incluso buscan comida entre los escombros durante la noche.

Afilan sus uñas cada día, y siempre están dispuestos a combatir.

**HARVESTO!**

**- Pokémon Granjero -**

Este Pokémon acostumbra a cultivar su propio alimento. Siempre transporta un misterioso ayudante en su regadera, aunque una vez en batalla es difícil saber quien es el jefe y quien el subordinado. Le encanta dormir la siesta en su mecedora.

**ATAQUES:**

- Charro a presión (Agua)
- Cosecha (tierra)
- Pereza (normal)
- Ataque regadera (agua)

**TIPO:**

Tierra / agua



**ALTURA:** 1.18 m

**PESO:** 53 kg



**Francisco Romo**  
**Barcelona**  
**Pokémon: Harvesto**



➔  
**Rafael  
Granados**

**Madrid**

**Pokémon: Samley,  
Samuo y Samurian**



**SINIESTRO**

**SAMLEY**

ALT: 0,5M PESO: 0,7 KG

Se hace pasar por un gorro para dormir sobre la cabeza de la gente.



**SINIESTRO**

**SAMUO**

ALT: 1,0M PESO: 24,0 KG

Su aspecto agresivo infunde temor en el enemigo.



**SINIESTRO**

**LUCHA**

**SAMURIAN**

ALT: 1,7M PESO: 96,0 KG

Usa sus grandes bigotes para detectar cualquier presencia a su alrededor.



**Polarbear**

Altura: 1,5 m

Peso: 56 Kg.

Tipo: Hielo

Clasificación: Pokémon

oso de nieve.

% de sexo: 50% macho y 50% hembra

Habilidad: "Chorro de

nieve": Cuando sale a

luchar crea una tormenta

de nieve.

Evoluciona a: Icebear en

el nivel 37.

Ataques:

Básico: Arañazo

Básico: Mordisco

Básico: Malicioso

Nivel 13: Nieve Polvo

Nivel 18: Puño Hielo

Nivel 25: Contoneo

Nivel 32: Neblina

Nivel 37: Rayo Hielo

Nivel 45: Ventisca

Nivel 56: Frío Polar

Pertenece al grupo huevo:

Monstruo y Tierra.

Descripción: Este

pokémon vive en las altas

montañas, solo sale en

invierno y en las otras

estaciones duerme en

cuevas húmedas.

Estadísticas: Ps 334 Ataque 267 Defensa 278 Atq. esp. 367 def. esp. 302 Velocidad 279

(Máximas)

Ps 272 Ataque 205 Defensa 238 Atq. esp. 304 def. esp. 267 Velocidad 234

(Mínimas)

Este dibujo lo he hecho con el photoshop. Para "Concurso Pokémon"

↓ **Pablo Ródenas**

**Murcia**

**Pokémon: Squadfire  
y Watinfern**



4 **SQUADFIRE**

Este Pokémon del tipo Salamandra, fue uno de los primeros en adaptarse del medio acuático al terrestre. Se creía extinto hasta hace unos 20 años cuando reaparecieron junto con la activación del Volcán Naranja en Isla Hondurmas.



4 **WATINFERN**

Al igual que el Magma del Volcán choca con el Agua del Mar, este Pokémon del tipo Salamandra posee un gran poder, el cual según los textos antiguos era el equilibrio entre la Destrucción y la Creación, debido a esto eran considerados como Pokémon Sagrados y los lugares donde vivían, Samuorios.

↑ **Miguel Ángel Gea**

**Murcia**

**Pokémon: Polarbear**



MOVIMIENTOS

PROTECCIÓN	NORMAL	NIVEL
PANTALLA LUZ	NORMAL	17
GIGACÓNDOR	FUEGO	86
GIGACÓNDOR	PIANTA	42
GOLPE FRÍO	HIELO	59
HIERRANO	HUEVO	75
HIERRANO	HUEVO	84

MOVIMIENTOS

HUEVO	TIPO
GOLPE CABEZA	NORMAL
TORNADO	VOLADOR
RAYO	ELECTR.
FRÍO POLAR	HIELO
AVANLANCHA	ROCA
ACUÓFONO	FUEGO

DATOS

Tipo: Dragón  
Altura: 40 cm  
Peso: 13 kg  
Evolución: Dragón

DESCRIPCIÓN

Drako es un pequeño dragón. Tiene un gran poder y puede volar. Es muy rápido y puede atacar con sus garras. Es muy fuerte y puede atacar con sus garras. Es muy fuerte y puede atacar con sus garras.

HUELLA

GRITO

DRAKO

POKÉMON DE LA CABEZA

↓ **Carmen A. Ruiz**  
 Ciudad Real  
 Pokémon: Neuron

#521 Neuron

Pokémon Neuron

Tipo: Eléctrico (Fuego)  
Altura: 0.1 m  
Peso: 0.1 kg  
Habilidad: Sincronía  
Evolución: Brainstorm en el 34  
Grupo huevo: Ninguno  
Bueno contra: Fuego, Hielo, Roca  
Malo contra: Agua, Tierra, Viento

Descripción: Se dice que Neuron cobró vida después de separarse del cerebro de un Alakazam. Este Pokémon es capaz de integrarse en cualquier organismo vivo y pensar por él.

Información básica

PS	Regular
Ataque	Malo
Defensa	Bueno
Ataque especial	Regular
Defensa especial	Muy bueno
Velocidad	

Nivel	Ataque	Tipo
11	Onda trueno	Eléctrico
16	Supersónico	Normal
19	Electrolisis	Eléctrico
28	Desarrollo	Normal
35	Mimético	Normal
38	Onda volvo	Eléctrico
42	Armada	Psíquico
45	Paseo	Psíquico
48	Sereno	Agua

Electrolisis Poder: 10 Precisión: 100 PP: 30

Lanza de 2 a 5 ráfagas de electricidad que tienen a la víctima.

↑ **Celia Gorostizu**  
 Madrid  
 Pokémon: Rueditz

Rueditz

Descripción

Los Rueditz viven en las carreteras, son muy difíciles de atrapar. Se desplazan muy rápido; solo los maestros Pokémon pueden tener uno. Con su boca lanzan llamas muy potentes. Sus ojos están acostumbrados a girar rápidamente y no marearse.

Ataque especial: 9

Defensa especial: 6

Ataque: 7

Defensa: 8

PS: 10

Tipo: fuego

Altura: 60 cm

Peso: 5 kg

Datos básicos

NIVEL

Básico	Placaje	Normal
NV5	Derrape	Acero
NV16	Rueda fuego	Fuego
NV21	Giro rápido	Normal
NV36	Lanzallamas	Fuego
NV42	Onda expansiva	Normal
NV51	Pantalla luz	Psíquico
NV59	Pinchozo	Acero
NV65	Atropello	Acero

Bernat Fibla Reverter

10 años

C/Alcalde Sant Martí 24

Alcanar

(Tarragona)

← **Bernat Fibla**  
 Tarragona  
 Pokémon: Rueditz





## Pekestrella



### ¡POKÉMON DASH!



Este mes, un  
Pokémon Dash  
de DS para la  
Pekestrella,  
por si se lo  
perdido!

**Alejandro Mena (Melilla)**  
**4 años**

Jimmy: -¡Mira qué cuadro ha pintado nuestro  
amigo Alejandro! Mari: -¡Ha hecho varios  
Pokémon chulísimos! Oak: -¡Te llevas un juego  
para que disfrutes con tus Pokémon favoritos!

¿Quieres ver tu dibujo publicado?  
¿descubrir quién se esconde bajo  
esa sombra? ¿demostrar cuánto  
sabes sobre Pokémon? ¿resolver  
los pasatiempos más divertidos?  
¡Pásatelo en grande en tu sección!



## ¡Participa y Gana!



¡Sorteamos 5 paraguas  
(o parasoles, como veas)  
Pokémon, entre los autores  
de los dibujos publicados!!

## Busca las diferencias



Encuentra las  
seis diferencias  
que hay entre  
los dos Chimchar  
(y si no las  
encuentras,  
cómete un polo  
de menta, a ver  
si estando más  
fresco...).



Alberto Morales (Ciudad Real)



Oscar García (Orense)



# PokéArtista



**¡UN  
«POKÉMON LINK»  
DE REGALO PARA EL  
POKÉARTISTA  
DEL MES!**

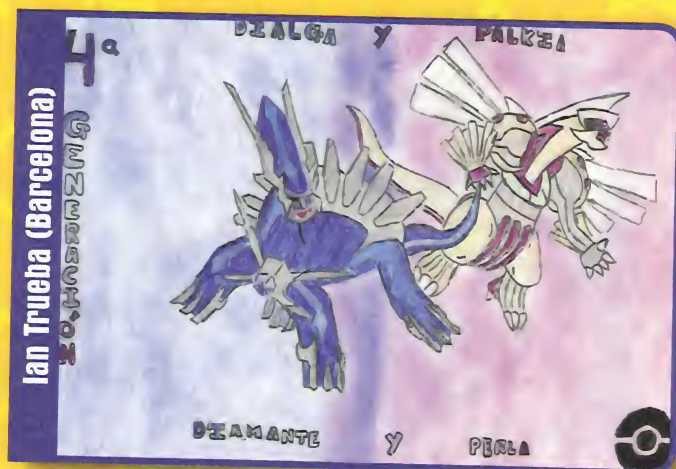


**Marta Pérez (Madrid)**

**Oak:** —¿Has visto qué dibujo? **Mari:** —¡Es una pasada! Está tan bien hecho que se merece el premio de este mes, ¿no crees? **Jimmy:** —Sin duda alguna... ¡un Pokémon Link para ti!



# ZONA Pokémon™



## Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

	2		3
1		4	2
	4		
	1	2	





# LLAMADAS (¡Heyeyey!)

## ¡Participa!

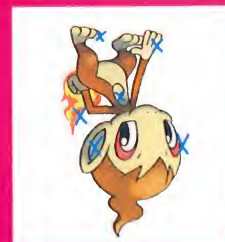
¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿quizá inventarlos? Ya, hacerte fotos disfrazado de Pokémon, o a lo mejor escribir diálogos entre Oak, Jimmy y Mari. Bueno, pues excepto esto último de los diálogos, que no te los van a publicar estos locuelos, mándanos tu dibujo, foto, comentario, Pokémon inventado, o lo que tú quieras a:

Revista Pokémon  
C/Santiago de  
Compostela, 94  
2º Planta  
28035 MADRID

## Soluciones pasatiempos

4	2	1	3
1	4	3	2
2	4	3	1
3	2	1	4

Poké-Sudoku



Diferencias Chimchar

Marc Viles (Lérida)



Laia Piquer (Castellón)



Adrián Campos (Valencia)

Andrea Gómez (Toledo)





3+

www.pegj.info

# COMBATE Y CHATEA CON AMIGOS DE TODO EL MUNDO



The Pokémon Company



¡CON POKÉMON DIAMANTE Y POKÉMON PERLA PODRÁS COMBATIR CON JUGADORES DE TODO EL MUNDO A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN WI-FI DE NINTENDO! ¡COMUNÍCATE CON AMIGOS Y RIVALES, DONDEQUIERA QUE ESTÉN, Y ASCIENDE EN EL RANKING MUNDIAL PARA CONVERTIRTE EN EL MEJOR ENTRENADOR POKÉMON!

